

# MI GIOCO IL CERVELLO

## Nascita e furori dei videogiochi

Devo necessariamente, per obiettività dovuta al lettore, confessare che la lettura in oggetto è stata portata a termine da un appassionato di videogiochi trentenne, e come tale presente personalmente a gran parte degli avvenimenti trattati dal libro.

L'autore, che stimo pressoché coetaneo, ha scritto questo libro prima in veste di tesi di laurea nel 1998 all'università di Siena, per poi trasformarlo in libro due anni dopo. Da una lettura attenta si comprende come le modifiche effettuate alla stesura iniziale siano più che altro legate a parti aggiunte per adeguare i contenuti alla repentina corsa che il settore videoludico vive. Difatti il taglio di ricerca a fini "scolastici" si coglie indiscutibilmente, in particolar modo per le continue citazioni ad altri testi.

Suddiviso in cinque capitoli, il libro si pone la finalità di analizzare il fenomeno videogioco in tutti i suoi molteplici aspetti. Prende il via da una accurata storia dei videogiochi, che è indubbiamente la parte migliore, o forse la più narrativa, ma comunque la più affascinante, quella che più delle altre incuriosisce, e fa girare pagina dopo pagina senza sosta. Dalle origini del mitico Pong, il tennis fatto di due barre ed un puntino, ai giorni nostri, in cui il fenomeno di massa produce un volume di affari paragonabile al cinema.

Questa parte, molto accurata, segue gli anni ed i protagonisti che via via si presentano alla ribalta; analizzandone glorie e insuccessi, percorre 30 anni (dal 1972), citando un fiume di nomi noti che l'appassionato va a ripescare nei ricordi mentre gli si stampa sul volto, durante la lettura, un sorriso un po' ebete: quello di chi, afflitto da subitanea nostalgia, si perde tra le righe come se, in minima parte, si sentisse protagonista o perlomeno testimone dei fatti narrati.



La cronaca degli avvenimenti riporta l'evoluzione dei contenuti e dei mezzi tecnologici, tracciando al tempo stesso le definizioni che poi andranno a servire per descrivere e simultaneamente circoscrivere il fenomeno. Il secondo capitolo è infatti completamente dedicato alle classificazioni, generi, supporto hardware, e addirittura termini linguistici.

Il terzo capitolo invece riaccende l'interesse più vivo del lettore, analizzando il tema delle intelligenze artificiali, che agli albori del videogioco non erano contemplate, ma che nel tempo hanno assunto un ruolo determinante per la qualità del prodotto proposto. A tal proposito, con un pizzico di storia ed un buon numero di esempi,

Alinovi rende perfettamente l'idea dello stato dell'arte attuale, di come l'intelligenza artificiale (IA in breve) sia ancora una chimera, ed in realtà la validità delle scelte del competitore macchina sia dovuta nella maggior parte dei casi ad algoritmi matematici, o più semplicemente ad un database di possibilità da prendere in esame. Esempio esplicativo approfondito, la sfida scacchistica che vide di fronte nel 1997 Kasparov e Deep Blue, computer IBM dedicato al gioco medesimo.

Gli ultimi capitoli sono di tipo divulgativo e probabilmente svolgono il compito di completare il panorama per necessità di completezza didattica, analizzando infatti il rapporto tra gioco e media e gli effetti sociali del fenomeno.

Concludendo, un libro completo e molto interessante, che offre una visione d'insieme del fenomeno e ne analizza ogni singolo aspetto con dovizia di particolari. Alla critica già mossa in apertura circa il taglio "scolastico" del testo, ne aggiungo una puramente tipografica e di impaginazione, relativa alla trascrizione delle note alla fine del capitolo, che rende la consultazione delle medesime molto scomoda. Un bel saggio, comunque, e una dettagliatissima raccolta di testi per approfondire ulteriormente l'argomento.

### MI GIOCO IL CERVELLO Nascita e furori dei videogiochi

**Autore:** Di Francesco Alinovi

**Editore:** Liocorno Editore

**Prezzo:**

Lire 25.000


**JEPSSSEN®**

the first technology made for man

Jepssen ha stanziato

# 15 miliardi per il franchising

Per consentire una maggiore espansione della più esclusiva rete italiana di negozi d'alta tecnologia

Il franchisee non deve versare

## nessuna royalty

## nessun anticipo

per la gestione del negozio, il materiale di consumo, i supporti pubblicitari, i corsi di formazione

per costituire il magazzino iniziale e per i prodotti in dimostrazione

le spese di

## promozione pubblicitaria

nazionale e locale, sono a carico di Jepssen (inaugurazione compresa)

Se volete essere protagonisti nella vostra città della straordinaria "rivoluzione" tecnologica Jepssen, se volete valorizzare al meglio le vostre capacità imprenditoriali, Jepssen ha avviato un programma d'apertura di negozi in franchising, caratterizzati da un'uniformità d'immagine e di prodotti davvero unica e futuristica.

**Perché per costruire il mondo Jepssen non si passa dai soliti circuiti.**

Per maggiori informazioni contattate il servizio clienti divisione franchising allo 0935960777 o compilate il modulo di richiesta informazioni on line presente su [www.jepssen.com/negozi.htm](http://www.jepssen.com/negozi.htm)

**c'è una sola tecnologia che non passa dai soliti circuiti**

**[www.jepssen.com/negozi.htm](http://www.jepssen.com/negozi.htm)**

